Disney

MICKY MAUS WUNDERHAUS

Bedienungsanleitung



Liebe Eltern,

*wir von **VTech®** sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile® Das Lernspiel-System** gekauft. Unsere **V.Smile®** Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile®** Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech®** viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech®** und weiteren **VTech®** Lernspielprodukten finden Sie unter: **www.vtech.de***

EINLEITUNG

Micky und Pluto spielen, wie so oft, mit Plutos Lieblings-Super-Duper-Springball, im Hof des Wunderhauses. Plötzlich springt der Ball davon und Pluto ist furchtbar traurig. Doch Micky überzeugt ihn, dass sie beide den Ball wieder finden werden. Mit den praktischen Mitmach-Sachen im Gepäck machen sie sich auf, ein großes Abenteuer zu erleben und den Ball wieder zu erlangen. Erlebe mit Micky und seinen Freunden dieses Abenteuer und hilf ihnen mit dem Roller, der Angelrute, dem Hammer und einer geheimnisvollen Mitmach-Sache den Super-Duper-Springball einzufangen.

Also, wenn Du dabei sein willst, dann sag den Zauberspruch mit Micky: Meeska-Mooska-Micky-Maus!



INHALT DER PACKUNG

- 1 X **V.Smile**® Lernspiel „Micky Maus - Wunderhaus“
- 1 X Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile**® Lernspiel-Kassette benötigt keine Batterien. Diese Lernspielkassette wird nur über das **V.Smile**® **Gerät** mit Strom versorgt.

SPIELBEGINN

Auswahl des Spielmodus

Bewegen Sie den **Joystick** nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des **Joysticks**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



1. Lernabenteuer

Bewegen Sie den **Joystick** auf einen der beiden Spielmodi im Menü des Lernabenteuers und drücken Sie die **OK-Taste**, um die Auswahl zu bestätigen.



In diesem Spielmodus begleiten Sie Micky und seine Freunde durch ein Abenteuer. Wenn Sie **Abenteuerspiel** auswählen, erleben Sie die Lerninhalte eingebettet in eine Geschichte. Im **Einzelspiel** können Sie die sechs Herausforderungen so oft meistern, wie Sie möchten.

Abenteuerspiel: Genießen Sie vollen Spielspaß in einer Rahmenhandlung.

Einzelspiel: Ohne die Rahmenhandlung können Sie alle Spiele beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge spielen.

Abenteuerspiel

Der Spielstand, den Sie vor dem Abschalten **des V.Smile® Gerätes** erreicht haben, wird gespeichert. Beim nächsten Einschalten können Sie Ihr Spiel fortsetzen, sofern Sie nicht die Stromzufuhr unterbrochen oder die Lernspielkassette aus der Konsole entfernt haben. Wenn Sie wieder den **Lernabenteuer-Modus** auswählen, sehen Sie folgenden Bildschirm.

Wählen Sie „Neues Spiel", wenn Sie ein neues Spiel starten möchten.

Wählen Sie „Spiel fortsetzen", wenn Sie ein Spiel weiterspielen möchten.



Einzelspiel

Im **Einzelspiel-Modus** können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Bewegen Sie den Cursor auf das gewünschte Spiel und wählen es durch Drücken der **OK-Taste** aus.



Hinweis: Bitte beachten Sie die einzelnen Spielanleitungen im Teil „Spiele".

2. Lernspiele

Im **Lernspiel-Modus** können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Außerdem können Sie die Einstellungen am unteren Rand verändern, beispielsweise die Schwierigkeitsstufe. Alle Wahlmöglichkeiten müssen mit dem **Joystick** angewählt und mit der **OK-Taste** bestätigt werden.



Hinweis: Bitte beachten Sie die einzelnen Spielanleitungen im Teil „Spiele".

3. Sing mit



In diesem Modus können Sie mit Micky und seinen Freunden zwei Lieder singen. Bewegen Sie einfach den **Joystick** an die gewünschte Stelle und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der **OK-Taste.**

4. Einstellungen

Musik Ein/Aus



Schalten Sie die Hintergrundmusik ein oder aus, indem Sie den **Joystick** auf die gewünschte Einstellung bewegen und mit der **OK-Taste** bestätigen.

Im Einzel- und Lernspiel-Modus können Sie vor jedem Spiel Einstellungen ändern.

Wählen der Spieleinstellungen

1. Sowohl das Lernabenteuer als auch die Lernspiele bieten 2 Schwierigkeitsstufen. Bewegen Sie den Joystick auf die Einstellung, die Sie bevorzugen, leicht oder schwer , und bestätigen Sie mit der OK-Taste.
2. Sie können in beiden Spiel-Modi auch zu zweit spielen. Wenn Sie einen zweiten Joystick einstecken, steht Ihnen diese Möglichkeit zur Auswahl. Wählen Sie wenn Sie alleine spielen möchten oder wenn Sie zu zweit antreten wollen. (Hinweis: Beim **V.Smile Pocket**® und **V.Smile**® **Cyber Pocket**™ steht der 2-Spieler-Modus nicht zur Verfügung.)
3. Mit dem Joystick können Sie Ihre bevorzugten Einstellungen auswählen und mit der OK-Taste bestätigen.
4. Nach der Beendigung Ihrer Einstellungen können Sie ein Spiel auswählen und mit der OK-Taste starten.

Spielstart

- Um ein **Lernabenteuer** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei „**Spiele**“ im Abschnitt **Lernabenteuer** nach.
- Um ein **Lernspiel** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei „**Spiele**“ im Abschnitt **Lernspiele** nach.
- Um zu singen, wählen Sie bitte **Sing mit** aus. Nähere Angaben finden Sie bei „**Spiele**“ im Abschnitt „**Sing mit**“.

ZUSATZFUNKTIONEN

Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort “Ja”. Wählen Sie “Nein” wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.



Das mehrmalige Drücken der **Ende-Taste** ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü **„Lernspiele“**, wenn Sie die Frage mit “Ja” beantworten. Wählen Sie “Nein”, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

V.Link™ Verbindung

Wenn Sie den **V.Link**™ (separat im Handel erhältlich) an Ihr **V.Smile**® **Gerät** anschließen, erscheint im Hauptmenü ein neuer Auswahlpunkt: **V.Link**™ Verbindung. Über diesen Menüpunkt ist es möglich, Spielstände auf den **V.Link**™ zu übertragen. Wenn die Spielstände übertragen sind, können Sie den **V.Link**™ am USB-Port Ihres Computers anschließen und auf der **V.Smile**® Internetseite einige lustige Bonusspiele freischalten. Bitte entfernen Sie den **V.Link**™ nicht aus der Buchse, solange Daten gespeichert werden.



Bonusspiele auf der V.Smile® Internetseite

Wenn Sie im Abenteuerspiel eine bestimmte Anzahl von Punkten erreichen, erhalten Sie besondere Goldmünzen. Wenn Sie diese Punktzahlen auf den **V.Link**™ speichern, können Sie auf der **V.Smile**® Internetseite ganz besondere Bonusspiele mit den Goldmünzen freischalten.



Goldmünzen sammeln

Goldmünze

1. Goldmünze	Erzielen Sie einen Gesamtpunktestand von 10 Punkten im Abenteuerspiel des Lernabenteuers
2. Goldmünze	Erzielen Sie einen Gesamtpunktestand von 20 Punkten im Abenteuerspiel des Lernabenteuers
3. Goldmünze	Erzielen Sie einen Gesamtpunktestand von 100 Punkten im Abenteuerspiel des Lernabenteuers
4. Goldmünze	Erzielen Sie einen Gesamtpunktestand von 450 Punkten im Abenteuerspiel des Lernabenteuers

SPIELE

Lerninhalte

Lernabenteuer	**Lerninhalt**
Sammle die Ballons	Formen, Farben und Logik
Zahlen Fähnchen	Zahlenreihen, gerade und ungerade Zahlen, größer-, kleiner-gleich
Hüpfen am Runden See	Höhe und Entfernung
Super-Duper-Springball	Zählen, Reaktion und Hand-Auge-Koordination
Flotter Flieger	Formen
Kater Carlo	Zählen, Addition
Lernspiele	**Lerninhalt**
Buchstaben-Schule	Buchstaben schreiben
Ballon Mathe	Zahlen und Addition

Lernabenteuer

Status Anzeige

In jedem Spiel zeigt die Statusleiste an, wieviel Ausdauer die Spielfigur noch hat und wieviel Punkte im aktuellen Spiel bereits erreicht wurden.

Ausdauer	Die Herzen zeigen an, wieviel Ausdauer der Spielfigur noch bleibt. Durch das Einsammeln von Herzen kann die Ausdauer erhöht, bzw. Ausgeglichen werden.
Punkte	Zeigt die aktuell erreichten Punkte an.

Grundlegende Bedienung des Joysticks

(←)	Nach links gehen
(→)	Nach rechts gehen
(↓)	Nach unten gehen (vorwärts)
(↑)	Nach oben gehen (rückwärts)
Farbige Tasten	Auswählen
OK-Taste	Springen

Spiel 1: Super-Duper-Springball

Spielverlauf



Micky und Pluto spielen mit dem Super-Duper-Springball im Hof des Wunderhauses. Spiel mit, indem Du Micky mit dem Joystick hin und her steuerst. Der Ball wird, wenn Du richtig stehst, automatisch zu Pluto gekickt.

Lerninhalte:Zählen, Reaktion und Hand-Auge-Koordination

★	Einfach:	Der Ball muss 20 Mal springen
★★	Schwer:	Der Ball muss 40 Mal springen

Steuerung

Bewege die Spielfigur	Bewege den Joystick (←) / (→)

Spiel 2: Flotter Flieger

Spielverlauf



Micky und Pluto wollen mit dem Flotten Flieger übers Land fliegen, um den Super-Duper-Springball wiederzufinden. Zuerst müssen Sie dazu den Flotten Flieger reparieren. Hilf Micky dabei, die richtige Form am Flieger anzubringen.

Lerninhalte: Formen, Zählen

★	Einfach:	Die Teile haben regelmäßige Formen
★★	Schwer:	Die Teile haben unregelmäßige Formen, es stehen nicht passende Teile zur Auswahl

Steuerung

Teil auswählen	Drücke die passende farbige Taste

Spiel 3: Sammle die Ballons

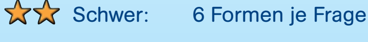


Spielverlauf

Goofy hat seine Ballons verloren. Micky und Pluto helfen ihm, die Ballons wieder einzusammeln. Dazu müssen sie auf die richtigen Farben und Formen achten.

Lerninhalte: Formen, Farben und Logik

★ Einfach: 4 Formen bei jeder Frage



★★ Schwer: 6 Formen je Frage

Steuerung

Das Flugzeug steuern	Bewege den Joystick (←) / (→) / (↑) / (↓)
Angeln	Drücke die OK-Taste

Spiel 4: Zahlen-Fähnchen



Spielverlauf

Micky, Pluto und Donald müssen den richtigen Weg anhand der Zahlen-Fähnchen ermitteln. Wenn Du ihnen beim Rechnen hilfst, finden sie bestimmt den Super-Duper-Springball.

Lerninhalte: Zahlenreihen, gerade und ungerade Zahlen, größer-, kleiner-gleich

★ Einfach: Zahlen Reihen von 1-10, Zahlen erkennen, 2 Möglichkeiten

★★ Schwer: Zahlenraum bis 20, größer-, kleiner-gleich, gerade und ungerade Zahlen, 3 Möglichkeiten

Steuerung

Steuere den Roller	Bewege den Joystick (←) / (→) / (↑) / (↓)

Spiel 5: Kater Carlo



Spielverlauf

Micky und Pluto müssen Kater Carlo ein Wegegeld zahlen, damit sie zum Runden See gelangen können. Du musst Micky beim Abzählen des richtigen Betrages helfen.

Lerninhalte: Zählen und Addition

★	Einfach:	2 Beträge, Zahlen bis 10
★★	Schwer:	3 Beträge, Zahlen bis 20 und Addition

Steuerung

Münzen auswählen	Drücke die farbigen Tasten

Spiel 6: Hüpfen am Runden See



Spielverlauf

Es sieht so aus, als würde der Super-Duper-Springball in den Runden See springen. Micky und Pluto wollen ihn einfangen bevor er weg ist. Mit den Super-Sprungfedern können sie es schaffen!



Es gibt zwei Aufgaben:

- **Miss die Höhe und Entfernung**
- **Schätze die Höhe und Entfernung**

Lerninhalte: Höhe und Entfernung

★	Einfach:	Wenige Hindernisse, einfache Aufgaben
★★	Schwer:	Viele Hindernisse, schwere Aufgaben

Steuerung

Steuere Micky	Bewege den Joystick (←) / (→)
Bewege den Zeiger	Bewege den Joystick (←) / (→) / (↑) / (↓)
Beantworte die Frage	Drücke die OK-Taste

Lernspiele

Im Spielmodus Lernspiele stehen zwei Spiele zur Auswahl. Benutze den Joystick um auszuwählen und drücke die OK-Taste zur Bestätigung.

Grundlegende Bedienung des Joysticks

(←)	Nach links gehen
(→)	Nach rechts gehen
(↓)	Nach unten gehen (vorwärts)
(↑)	Nach oben gehen (rückwärts)
OK-Taste	Auswählen/Bestätigen

Buchstaben-Schule



Spielverlauf

Versuche die vorgegebenen Buchstaben zu schreiben, indem Du den Punkten zwischen den roten Linien folgst und diese mit dem Stift auf dem Schreib- und Malpad nachfährst.

Lerninhalte: Buchstaben

★	Einfach:	Nur Anfangsbuchstaben
★★	Schwer:	2 beliebige Buchstaben

Steuerung

Buchstaben schreiben	Bewege den Joystick (←) / (→) / (↑) / (↓)

Ballon Mathe



Spielverlauf

Micky und Pluto suchen die passenden Ballons. Kannst Du ihnen helfen?

Lerninhalte: Zahlen und Addition

★	Einfach:	Zahlenraum bis 10
★★	Schwer:	Einfache Rechnungen im Zahlenraum bis 20

Steuerung

Steuere den Flotten Flieger	Bewege den Joystick (←) / (→) / (↑) / (↓)

Sing mit

Einstellungen

Es stehen zwei Lieder zur Auswahl. Wenn Dein **V.Smile® Gerät** über ein Mikrofon verfügt, kannst Du es zum Mitsingen benutzen, ansonsten geht das natürlich auch ohne. Bewege den Joystick zu den Auswahlpunkten, die Du verändern möchtest und bestätige jeweils mit der OK-Taste.

Spielverlauf

In diesem Spielmodus kannst Du mit Micky Lieder singen. Folge einfach den Worten auf dem Bildschirm. Das gerade gesungene Wort wird farblich hervorgehoben.



PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech®** empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile® Lernkonsole** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile®** **Lernkonsole** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile® Lernkonsole** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile® Lernkonsole** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile® Lernkonsole** (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Hinweise zum Umweltschutz

Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________



PLZ: ________________ Ort: ________________

Telefon: ______________________________

________________ ________________

Kaufdatum Stempel des Händlers

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech**®
, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

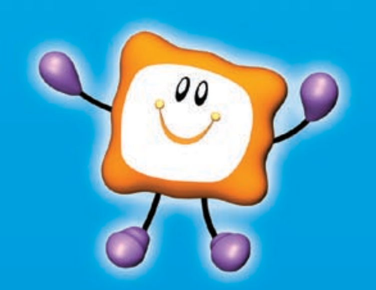
- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei Problemen oder Fragen wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14€/Min.)







In China gedruckt
91-002088-537-000 ㊛